

דגם הוראה משולבת - משחק בריחה דיגיטלי

1. הכנה

- עיינו **במדריך למורה** התנסו בעצמכם וצפו ב**סרטוני הדרכה**.
- הכינו הנחיות לתלמידים במרחב הכיתתי הדיגיטלי, בהתאם לאפשרויות הבאות:
 - א) חדר בריחה מוכן ללא הערכה: התלמידים יכנסו לפעילות **ללא הרשמה**
 - ב) יצירת חדר בריחה עם הערכה (על ידי מורה או תלמידים): יוצרים חדר בריחה בטופס מקוון באחת מסביבות הענן, באמצעות חשבון ארגוני, בעזרת הכלים הבאים **מדריך בסביבת גוגל (משחק לדוגמה)**, **סרטון הדרכה בסביבת מיקרוסופט**.

2. מפגש כיתה פא"פ או וירטואלי – התנסות במשחק בריחה מוכן

- מציגים **סיפור מסגרת** או הנחיות לחדר הבריחה
- מתחלקים לקבוצות בכיתה או ב**חדרי זום**, וכל קבוצה משחקת בקצב שלה
- חוזרים למליאה, מכריזים על הזוכים ועורכים דיון רפלקטיבי

3. מרחב כיתתי דיגיטלי – התנסות ביצירת משחקי בריחה

- התלמידים מתחלקים לקבוצות לצורך בניית חדרי בריחה
- כל קבוצה מגדירה מטרות, ויוצרת חידות בטופס בסביבה הדיגיטלית בעזרת הנחיות **ומחווני**
- לאחר שליחה למורה וקבלת משוב ואישור, כל קבוצה בונה את החידות **בטופס**

4. מפגש כיתה פא"פ או וירטואלי

- מתחלקים לקבוצות ומחלקים לכל קבוצה קישור לחדר בריחה של קבוצה אחרת. לסיכום נפגשים במליאה ועורכים דיון מסכם הכולל משוב עמיתים.

דוגמאות להשראה

דוגמאות למשחקי בריחה מוכנים ללא הערכה: **לגילאי הגן**, **לגילאי יסודי**

גאוגרפיה חט"ב - 70 לישראל

היסטוריה חט"ע "מבצע גמביט"

קידום תפקודי קריאה

ערוץ חדרי בריחה בחינוך גופני

שתפו תוצרים בדף הפייסבוק שלנו

